VOCÊ JÁ JOGOU **ALEX KIDD...3?**



HARPZONE

NOV.2017



ELES RESSURGIRAM:

STAR FOX 2

NOVA FASE

nº 2

30 ANOS

DE STREET E AS ORIGENS DO SUPER TORNEIO

EVO CHAMPIONSHIP SERIES

ENTREVISTA

COM O CRIADOR DE



E MUITO MAIS!

EDITORIAL



E eis que, apenas um mês após a estreia, a Revista WarpZone já volta com sua segunda edição! Sabem quanto tempo tivemos que esperar pela continuação de Sonic nos anos 90? Um ano inteiro, gente!

A primeira edição foi um sucesso incontestável: quase dez mil downloads só na base do boca a boca, sem usar Game Genie nem Action Replay. Assim como a Sega fez com Sonic 2, queremos que esta segunda edição seja ainda melhor e mais clássica, e não poupamos esforços para atingir esse objetivo: entrevistamos o criador do Aero, mostramos que milagres acontecem com um review de Star Fox 2 e arranjamos até um Alex Kidd 3 para vocês. Sim, porque nós fizemos o que nem a Sega fez!

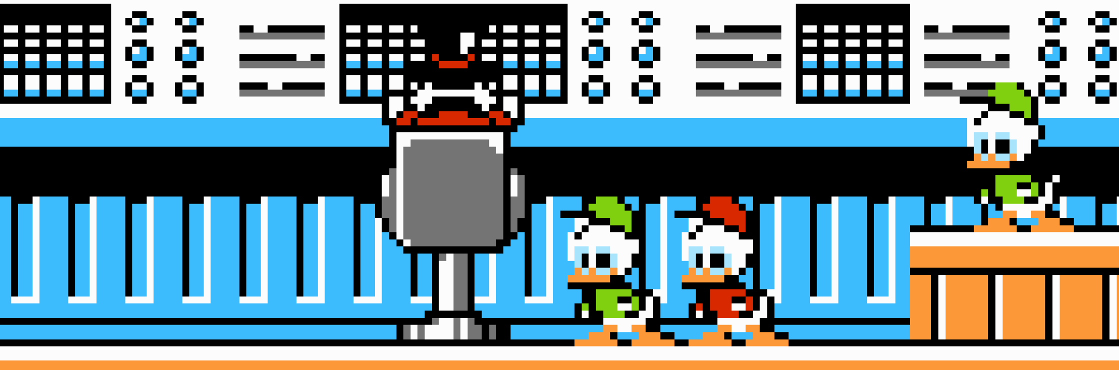
Agora, o negócio é continuar evoluindo. Prometemos aumentar a quantidade de megas de nosso amigo Warpinho a cada edição, e quando não der para colocar mais megas, a gente tasca um chip FX nele. O céu é o limite — para os pássaros, porque nossa equipe está cheia de astronautas prontos para ir à lua e voltar em nome de seus games favoritos. Boa leitura!

Orakio "O Gagá" Rob
Editor

Revista WarpZone nº 2 - É uma publicação e marca registrada da WarpZone Editora

Editor-Chefe: Cleber Marques ▪ **Diretor Editorial:** Orakio "O Gagá" Rob ▪ **Diretor de Redação:** Ítalo Chianca ▪ **Diretor de Arte:** Leandro Cruz ▪ **Diagramador:** Cleber Marques ▪ **Revisão:** Rafael Belmonte e Ítalo Chianca ▪ **Redatores desta edição:** Ademar Secco "Junião" Jr., Alan Ricardo de Oliveira, Denis Bortolaço, Fabio Reis, Filipe Andrade, Flávio Antônio, Jaime Ninice, João Cláudio Fidelis, Johnny Vila, José Yoshitake (Zemo), Luiz Nai, Mario Cavalcanti, MauHard, MicaelXBr (VGDB), Roberto Tadeu Rodrigues, Robson Vieira, Talude, Tiozão da WarpZone, Velberan.

APERTE START:



MATÉRIA DE CAPA

Nunca é tarde para salvar Corneria mais uma vez!

Análise por **Velberan**, quadros por **Johnny Vila**

Na edição anterior da Revista WarpZone, você conheceu (ou relembrou) a quase lendária história do cancelamento de Star Fox 2 em 1996, e também do protótipo cheio de bugs que caiu na Internet há alguns anos. A ROM foi "remendada" por hackers para ser jogada em emuladores, mas tinha gosto de prêmio de consolação para os fãs da Nintendo.

Agora, tudo isso é passado. Depois de vinte anos de espera, finalmente podemos jogar Star Fox 2 completo, testado e livre de bugs, exatamente como os desenvolvedores haviam planejado. A Nintendo, que passou esses anos todos sentada no jogo completinho, incluiu Star Fox 2 na memória de seu novo retroconsole, o SNES Classic Edition. Mas será que, depois de tanto tempo, o jogo continua chamando a atenção? Será que teria feito sucesso em 1996?



TELA TÍTULO DA VERSÃO FINAL

Star Fox 2 tem um gameplay bem diferente do original e dos outros jogos da série. Para começar, não temos as tradicionais rotas com sequências de fases. Desta vez, precisamos defender Corneria de mais um ataque de Andross em uma espécie de tabuleiro de estratégia. No tabuleiro, onde planetas e estações servem de cenário, é preciso atacar naves inimigas ou defender a região. O jogador escolhe seu destino e o combate começa, ao estilo dos jogos de nave em 3D.

Outra novidade é a possibilidade de controlar outros pilotos além de Fox McCloud. Seus companheiros Falco, Peppy e Slippy estão disponíveis, e duas novas personagens unem-se a eles: a felina Miyu e a cachorrinha Fay. Também podemos escolher entre duas naves no começo do jogo e revezar entre elas. Se uma for destruída, é possível continuar com a outra.







Algumas lutas são mano a mano e o objetivo é abater uma única nave inimiga que nos persegue pelo cenário. Outras, por sua vez, tem como objetivo invadir alguma estação ou nave-mãe inimiga. Nessas fases, o jogador precisa desviar de obstáculos e pode transformar a nave em uma espécie de robô bípede, apelidado de "Chicken Robot" (Robô-Galinha). Essa ideia de transformar as naves acabou sendo reaproveitada em Star Fox Zero, de Wii U.

A princípio, o jogo parece que vai ser repetitivo, pois há várias lutas parecidas contra naves ou estações. Porém, depois que terminamos o jogo uma vez, novos modos de dificuldade são abertos, com novas fases e chefes. São mais de 100 telas diferentes no total.

O Super Nintendo no limite

Sem dúvida, os chefes são o ponto alto de Star Fox 2. No primeiro jogo, as fases eram cheias de inimigos voando pela tela, mas a qualidade gráfica deles era comprometida para que o chip Super FX conseguisse renderizar tudo. Em Star Fox 2, a Nintendo adotou uma estratégia diferente: temos apenas o chefe na tela, usando o máximo de polígonos que o hardware aguenta processar. Com isso, os chefes apresentam uma modelagem inacreditável para um console de 16 bits. O Mirage Dragon, chefe comum do início do jogo, é um dragão gigante todo articulado e com ótima movimentação. É de arrebentar o coração dos gamers

Diferença entre as versões: Esquerda versão dos anos 90, direita SNES Classic.





noventistas a cena de abertura na qual ele nos ataca, dando um show de efeitos visuais e de câmera.

Porém, mesmo com tantas qualidades técnicas, Star Fox 2 traz vários pontos negativos. A jogabilidade ficou comprometida, e é muito difícil acertar tiros nas naves inimigas ou desviar de seus ataques. A adição do tabuleiro estratégico deixa o jogo um pouco confuso no começo, até o jogador entender o que está acontecendo. Além disso, há muitos inimigos parecidos, dando aquela sensação de repetição ao jogo. O maior defeito, no entanto, é sua taxa de quadros, que oscila entre 10 e 20 por segundo. Esse valor é muito baixo para um jogo 3D e pode causar tontura e enjoo em algumas pessoas.



Valeu a pena esperar

Star Fox 2 pode ter muitos defeitos, mas o imenso salto gráfico do primeiro para o segundo jogo faz tudo valer a pena. Além do mais, este é o elo perdido entre Star Fox e os jogos 3D da Nintendo para o Nintendo 64, já que muitas tecnologias criadas para Star Fox 2 (como a câmera fantástica) foram usadas à exaustão em outros jogos da produtora, como Super Mario 64 e Star Fox 64.

No fim das contas, Star Fox 2 só é interessante de verdade como jogo para quem é muito fã da série. Ainda assim, é uma curiosidade imperdível para os fãs de games da geração 16 bits e mostra do que o Super Nintendo era capaz. Foi uma longa espera, mas valeu a pena.



Divulgação do Star Fox 2 na WCES de 1995

MATÉRIA

Por **Ademar Secco "Junião" Jr.**

Trinta anos de Street Fighter



Em agosto de 2017, a maravilhosa franquia de jogos de luta da Capcom completou trinta anos. Nessas três décadas desde o lançamento do primeiro Street Fighter para os arcades, muita coisa aconteceu. A franquia não só evoluiu junto com os avanços tecnológicos ao longo dos anos, como passou por diversas transformações que influenciaram várias gerações de gamers.

O começo foi despretensioso; o jogo original tinha poucos personagens (apenas Ryu e Ken eram jogáveis) e sua mecânica não era muito atraente. Os golpes especiais, como hadoukens, shoryukens e tatsumakis, já estavam presentes, mas raramente conseguíamos executá-los com precisão. Os controles eram "travados" e não foi por acaso que o sucesso só veio com a sequência.



Street Fighter II: The World Warrior fez um sucesso absurdo ao redor do mundo. Não satisfeita com a jogabilidade quase perfeita do título, a Capcom continuou lapidando mecânicas e ajustando o equilíbrio entre os lutadores. Várias versões foram lançadas entre 1991 e 1994, passando pela Champion Edition (que permitia controlar os chefes) e atingindo seu ápice com Super SF2 Turbo, jogo que trazia o novo sistema de Super Combos.

Mesmo depois do lançamento das verdadeiras continuações numeradas, SF2 continuou (e continua) recebendo novas versões. Hyper SF2 chegou em 2003 para Playstation 2, Xbox e arcade; depois, tivemos Super SF2 Turbo HD Remix (Playstation 3 e Xbox 360), com gráficos redesenhados em alta definição; e em 2017, o Nintendo Switch foi presenteado com Ultra SF2: The Final Challengers, com cenários redesenhados e um novo modo de jogo que permite



controlar Ryu em primeira pessoa, desferindo golpes usando os movimentos do jogador.

Com o sucesso de SF2, inúmeros produtos foram lançados com a marca. O documentário "I Am Street Fighter" ilustra bem a situação, apresentando ao espectador o incrível acervo particular do colecionador Clarence Lim. As coisas foram tão longe que o jogo ganhou um filme ("Street Fighter: A Última Batalha") e, em seguida, um jogo baseado no filme (que foi baseado no jogo).

Em 1995, teve início a trilogia Street Fighter Alpha, que mostrava acontecimentos anteriores a SF2. Novos personagens se uniram ao time original, incluindo velhos conhecidos de franquias como Final Fight e Capcom Fighting Evolution. Surgiram novas mecânicas, como defesa aérea e contra-ataques, e o jogo fazia ótimo uso da recém-lançada placa CPS2. Nessa época, os consoles domésticos (já na quinta geração) começaram a receber ports fiéis aos arcades, com destaque para o Sega Saturn. E em meio à revolução 3D, a Arika lançou o poligonal Street Fighter EX, com novos personagens e mecânicas que seriam aproveitadas, de certa forma, em versões posteriores.





No ano seguinte, a Capcom aproveitou a licença da Marvel e uniu dois universos com o lendário X-Men vs. Street Fighter. O sucesso resultou na série "vs.", que foi se expandindo até englobar os universos Marvel e Capcom como um todo. Esses jogos têm estilos diferentes, com supergolpes, lutas em duplas, trios e uma dinâmica mais acelerada. O mais recente, Marvel vs. Capcom Infinite, saiu há poucas semanas e já conquistou milhares de jogadores.

A última cartada em 2D puro da franquia principal veio em 1997, com Street Fighter III (confira o review nesta edição). O jogo era extremamente técnico e tinha animações esplendorosas, graças à poderosa placa CPS3. As atualizações não tardaram e, no mesmo ano, chegou a versão Second Impact — que futuramente seria sucedida pela definitiva Third Strike, em 1999. Essa última versão é a mais técnica de todas e rendeu o famoso momento no torneio EVO, no qual o jogador Daigo Umehara defende uma grande sequência de golpes de Justin Wong e vence a luta de maneira totalmente imprevisível.

Com Street Fighter IV, de 2008, a Capcom quis trazer de volta a era de ouro dos jogos de luta. Focando no off-line, mas sem desprezar o on-line, o jogo passou por inúmeras transformações até a definitiva versão Ultra SF4, com personagens novos e clássicos, modos diversos e coisas para liberar. Tudo isso, aliado a novas mecânicas (como os Focus Attacks e Ultra Combos), o que deixou os jogadores felizes por anos. Foi nessa época que a Capcom começou a dar mais ênfase às competições devido ao crescimento do cenário profissional dos eSports.

A versão mais recente, Street Fighter V, foi lançada em 2016 e segue um sistema de temporadas. O jogo está no final da segunda temporada no momento, somando 27 personagens. A principal novidade é o “Sistema V”, que permite ações próprias e exclusivas para cada personagem. O foco está totalmente nas disputas on-line e no cenário de eSports, com campeonatos que incluem não apenas o EVO, mas também o Capcom Pro Tour e a Capcom Cup.

A importância de Street Fighter para o mundo dos games é inquestionável. Ao longo dos anos, a série rendeu jogos do mais alto nível e, ao que tudo indica, isso não vai mudar tão cedo. Nas palavras do herói Ryu, “a resposta está no coração da batalha” e os jogadores devem continuar procurando por ela alegremente por muitos anos.

Vida longa a Street Fighter... Hadouken!



Loja especializada
em retrogames,
jogos e acessórios
MEGA DRIVE CONTROL PAD
START
TRIGGER
SEGA
/flashpointstore
/flashpointstore
11-974402821
FLASH
POINT
Nintendo
SUPER Famicom
SELECT
START
X
A
Y
B
CHOPPER COMMAND
Reviva a era de ouro dos jogos
www.flashpointstore.com.br

ANÁLISE

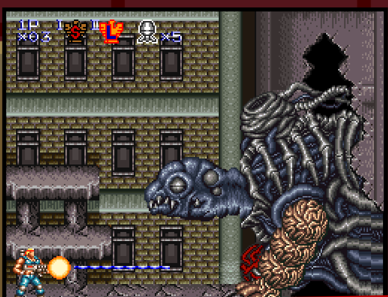
Por **MauHard**

CONTRA III THE ALIEN WARS

Sem pensar duas vezes: Agora é guerra!



Não tem barreira que segure os heróis.



Com o “tartarugão” é tiro no peito!

Depois de terem sido expulsos (ou destruídos) duas vezes, os alienígenas invadiram a Terra mais uma vez. Sorte a nossa que os bons e velhos soldados, Bill e Lance, estão de volta para acabar com o exército de outro mundo... sozinhos! Com arsenal pesado — que inclui desde metralhadoras, laseres, lança-chamas a megabombas para pulverizar todos os inimigos da tela quando a coisa ficar feia —, vão promover um verdadeiro massacre em um dos jogos mais temidos por sua dificuldade.

Nossos heróis, por serem badass, podem carregar duas armas ao mesmo tempo, uma para cada mão! Jogar em dupla pode ser um diferencial, desde que seu amigo não seja um pereba. Os alienígenas não terão piedade!

As fases possuem uma estrutura diferenciada de gameplay. A aventura começa em um cenário apocalíptico, onde você corre como se não houvesse amanhã e atira contra o que vier pela frente. Depois passará da visão lateral para a aérea, o que exigirá muita coordenação para controlar a ação em

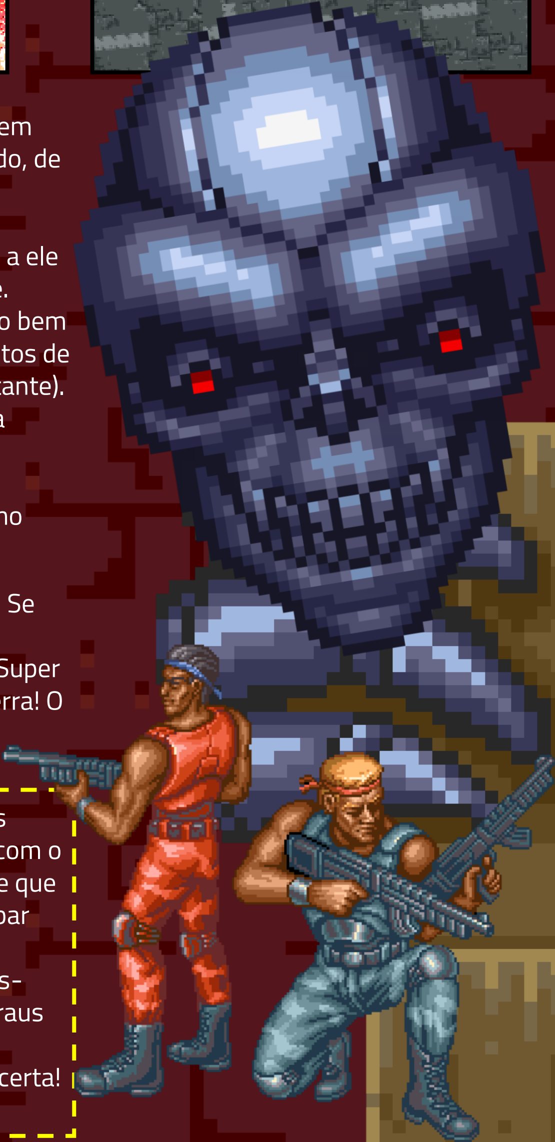


Seja rápido ou você vai "tostar" aqui.



360 graus. Mais à frente, você estará em disparada numa moto flutuante quando, de repente, sua carona chega: um HELICÓPTERO. E seguirá dali mesmo, pendurado em um dos mísseis presos a ele e que é lançado contra o chefe da fase.
Os sons de tiros e explosões são muito bem reproduzidos pelo console, rola até gritos de morte (você certamente vai ouvir bastante).
A música também é um diferencial. Da abertura — no melhor estilo "marcha militar" —, ao combate final, ela se encarrega de motivar o jogador (mesmo quando a coisa fica hard).

Contra III é pauleira do começo ao fim. Se você não tem medo de ser realmente desafiado, conecte o cartucho ao seu Super Nintendo e entre de cabeça nessa guerra! O mundo depende de você, soldado!



Os chefes da série Contra são notórios por sua dificuldade, e não é diferente com o "caveirão" da 3ª fase. Um alien gigante que rasga a parede e faz de tudo para acabar com o jogador. Tome nota de seus movimentos: laser teleguiado, bombas-relógio na tela e cospe fogo em 360 graus enquanto você escala as paredes e se agarra ao teto para escapar da morte certa! Boa sorte!



ANÁLISE

Por **Talude**

Desde 1982 ninguém escapa de Evil Otto

Berzerk (ou “Frenético”, numa tradução livre) chegou ao Atari 2600 em 1982, portado do original lançado dois anos antes para arcade. No jogo, você é um humano preso nas masmorras de um planeta alienígena. Seu objetivo é encontrar a saída de cada fase e evitar que os robôs inimigos e o temível vilão Evil Otto (representado por uma carinha feliz e saltitante) acabem com você.

As fases são geradas aleatoriamente, o que por si só já torna o jogo difícil. Mas ele não para por ai, as paredes são eletrificadas e podem matá-lo instantaneamente se encostar nelas. A versão para arcade tinha inimigos de várias cores com diferenças na velocidade e no tipo de tiro; no Atari, por sua vez, existem apenas os robôs de cor branca. Outra curiosidade sobre essa versão é o modo 12, feito para os novatos. Nesse modo, os robôs não atiram e Evil Otto não aparece. Os outros 11 são variações que alternam entre fácil e difícil. É possível, por exemplo, transformar Evil Otto em Rebound Evil Otto, que é vulnerável a seus disparos, mas ele renasce toda vez que for eliminado. O melhor mesmo é fugir enquanto é tempo!

Berzerk continua sendo agradável de se jogar até hoje. Podemos nos divertir tentando aumentar a pontuação ou apenas fugir dos estágios sem matar ninguém para ver até onde conseguimos chegar. Em 2002, um fã criou o cartucho “Berzerk: Voice Enhanced”, que adiciona vozes e os robôs coloridos da versão original. Também foi criada a sequência oficial do jogo, Frenzy (ou “Frenesi”), lançada para os arcades em 1982, que em breve veremos nas páginas da revista WarpZone também, aguardem.





ANÁLISE

Por **Filipe Andrade**

RPG e briga de rua: uma excelente combinação



Nos anos 90, muitos jogos no estilo briga de rua foram lançados para os arcades. Alguns são tão bons que são lembrados e jogados até hoje. Contudo, determinados títulos do gênero, mesmo que sejam bons, caíram no esquecimento. Um desses jogos é Dungeon Magic (Light Bringer, no Japão), multiplayer para quatro jogadores lançado em 1993 pela Taito diretamente para os fliperamas. Três anos antes do clássico Guardian Heroes, do Sega Saturn, o jogo já misturava pancadaria com elementos de RPG e mostrava como a combinação poderia ser promissora.

A história é um clichezão da época: salvar a princesa raptada. Para isso, o jogador terá quatro heróis à disposição: Ash, o cavaleiro; Gren, o lutador; Cisty, a arqueira; e Vold, o mago.

Cada um com suas vantagens e desvantagens. Além de um combo padrão, eles contam com um ataque de corrida (que não é muito forte, mas derruba os inimigos), um ataque carregado de dois níveis diferentes e um ataque especial (que varia conforme o personagem).

Analisando os aspectos técnicos, pode-se dizer que, mesmo em meio a outros grandes títulos lançados na época, os gráficos de Dungeon Magic se destacavam por apresentarem personagens com sprites grandes e detalhados. A ação, por sua vez, é vista de uma perspectiva em diagonal que, apesar de incomum para esse tipo de jogo, em momento algum atrapalha o jogador. As músicas são dramáticas e marcantes, o que era





comum em muitos jogos da Taito. Assim como nos RPGs, você poderá evoluir e melhorar as habilidades dos personagens, que podem chegar ao nível nove. Além de coletar pelos cenários os itens que possibilitam essa evolução, o jogador também encontra armas, escudos e outros artefatos que o ajudarão a superar as quatro fases.



Por falar em fases, o interessante é que elas se dividem em até 30 cenários com vários caminhos e saídas possíveis, aumentando consideravelmente o fator replay.



O desafio é alto e você precisaria de muitas “fichas” para terminá-lo. No entanto, felizmente ele foi relançado dentro da coletânea Taito Legends 2 — para PlayStation 2, Xbox e PC —, mas como emulação da versão arcade (portanto, as fichas não serão um problema). Um dos motivos, acredito eu, de ter passado despercebido por grande parte do público na época foi não ter sido portado para nenhum console daquela geração.



Mas nunca é tarde para reunir os amigos e curtir um bom briga de rua!

ESPECIAL

Por **Johnny Vila**

O morcego que quase virou parceiro do Sonic



No início dos anos 90, a Sunsoft dispunha de uma sólida base de games de plataforma, com títulos como Batman, Superman, Looney Tunes, Blaster Master e outros. Porém, alguma coisa ainda faltava; naquela época, toda empresa de respeito tinha que ter sua própria "mascote com atitude".

Criado pelo produtor e designer David Siller, "Aero the Acro-Bat" teve uma breve passagem pelo mundo dos games na era dos 16 bits. Protagonizou dois games próprios e, além de receber um spin-off protagonizado por outro personagem da série, o anti-herói "Zero". No entanto, como boa parte das mascotes surgidas na época, Aero desapareceu nas gerações seguintes, sendo lembrado apenas pelos mais aficionados do gênero plataforma. Neste especial, vamos resgatar a história do morcego acrobata e conversar com seu criador.



A temática circense predomina.

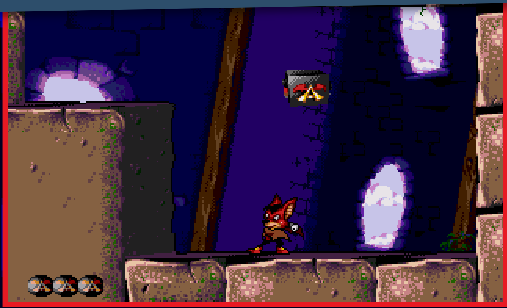
Aero the Acro-Bat (1993/2002)
SNES, Mega Drive, Game Boy Advance

Em seu primeiro game, Aero deve defender seu circo dos planos do maligno industrial (e ex-palhaço), Edgar Ektor e seu braço direito, o esquilo kamikaze Zero. Fugindo à estrutura linear típica do gênero, o jogo apresentava objetivos que precisavam ser cumpridos ao longo das fases para que o acesso à próxima fosse liberado. Essas missões incluíam, dentre outras coisas, quebrar um certo número de plataformas, atravessar arcos, ativar interruptores de luz e encontrar a chave para a porta final. A trilha sonora foi produzida por Rick Fox, ex-tecladista do músico David Bowie.

Aero the Acro-Bat 2 (1993)
SNES, Mega Drive

A história da continuação começa logo após os acontecimentos do primeiro game, levando a personagem para além do ambiente circense do jogo anterior. Desta vez, as fases seguem uma estrutura mais tradicional, sem missões a cumprir, tornando o título mais acessível a outros jogadores. O destaque fica por conta do

Maior variedade de cenários no segundo game.



excelente trabalho de animação dos cenários, muito semelhante ao visto nos games de plataforma da Disney lançados para essa geração. A título de curiosidade, existe uma homenagem ao piloto Ayrton Senna nos créditos do jogo.

Zero the Kamikaze Squirrel (1994)
SNES, Mega Drive

Desenvolvido simultaneamente ao Aero 2, este spin-off, protagonizado por Zero, tem o mesmo padrão de qualidade visual da franquia principal. O diferencial está na jogabilidade baseada nas habilidades em artes marciais do protagonista. O game foi bem recebido pela crítica, faturando uma respeitosa nota 8,25 da revista americana EGM (Electronic Gaming Monthly). Apesar disso, é pouco conhecido pelo público por ter sido lançado perto do final do ciclo de vida da geração 16 bits.



Antagonista de Aero, Zero recebeu seu próprio game.

Entrevista com David Siller

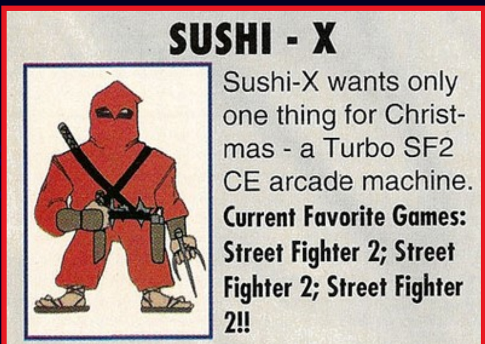


Veterano na indústria de games, David Siller brilhou na Sunsoft na era 16 bits. Além de trabalhar como designer e produtor de diversos games licenciados na época, criou a franquia Aero The Acrobat e foi um dos principais designers do primeiro Crash Bandicoot (Playstation) e de Maximo: Ghosts to Glory (Playstation 2). Curtindo sua aposentadoria, ele gentilmente aceitou o convite feito pela WarpZone para falar um pouco sobre sua carreira e a franquia (Aero The Acrobat).

Com passagens pela EGM, Sunsoft, Universal Interactive e Capcom (dentre outras), você tem uma carreira como poucos na indústria de games. Conte-nos um pouco sobre sua trajetória.

[DS] Eu fui um jovem muito criativo, com uma imaginação que sempre mantinha minha mente ocupada. Eu desenhava de tudo: cavalos, garotas, aviões, tanques de guerra e, depois, super-heróis. Isso continuou por toda minha vida. Um dia, criei um jogo de tabuleiro, semelhante e, ao mesmo tempo, diferente dos jogos populares do gênero. O jogo não deu em nada, mas impulsionou minha criatividade, permitindo que eu expressasse minhas ideias de diversas maneiras.
Depois de alguns anos, no final da adolescência, eu me cansei de trabalhar no varejo. Foi então que eu, meu irmão mais novo (Ron) e meu pai (Reyes) começamos um negócio de máquinas de fliperama, que foi se expandindo

constantemente. Participamos de uma feira comercial em Chicago e lá conhecemos a empresa japonesa “Nichibutsu”, que fazia jogos de arcade como Crazy Climber e Moon Cresta. Eles ficaram impressionados comigo e me ofereceram um emprego, inclusive arcando com as despesas de minha mudança do Texas para a Califórnia. Fiquei encarregado de vender os jogos de videogame da Nichibutsu nos canais de distribuição, mas nos intervalos comecei a esboçar ideias e enviá-las para o Japão. Os japoneses começaram a levar minha opinião a sério e participei do desenvolvimento de alguns dos novos jogos deles. Em seguida, migrei para outra empresa japonesa, que me ofereceu uma posição melhor. A empresa era a Tehkan, que depois mudaria seu nome para Tecmo. Eu continuei fazendo tudo o que eles precisavam, além de avaliar novos projetos e oferecer sugestões. Ao longo dos anos, fui subindo a escada profissional e trabalhei com a Sunsoft e a Capcom, além de Universal Studios Interactive e, mais tarde, Midway. Minha filosofia era de que os videogames eram “visuais”, então eles deveriam ser projetados de maneira que expressasse facilmente, e da melhor maneira possível, o conceito ou ideia. Também joguei todos os jogos nos quais consegui pôr as mãos para entender e apreciar a maneira como os designers pensavam.



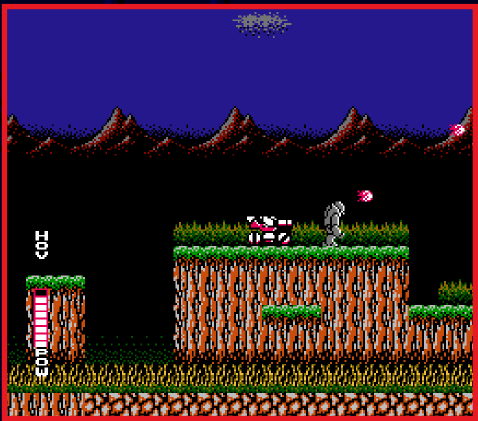
Durante sua passagem pela revista EGM, você sugeriu a criação da sessão “Review Crew”. Como surgiu a ideia de criar um redator fictício, o “Sushi-X”? Outros redatores também escreviam sob a alcunha do personagem?

[DS] Eu queria ajudar a EGM a se tornar a revista de videogames mais bem sucedida dos EUA. Eu sabia que jogadores eram clientes astutos, e algum tipo de orientação clara era necessária. Os reviews são subjetivos, mas trazem informações que oferecem ao leitor a oportunidade de saber mais sobre o produto. O nome “Sushi-X” foi inspirado em um famoso editor de revistas de videogames japonesas, o “Taco X” (que significava “tentáculo extraordinário”). Eu também criei “Sam Moori”, “Terri Akki” e outros pseudônimos. Apenas eu escrevia como “Sushi-X” na Sendai Publications, mas outros utilizaram o pseudônimo depois que saí.



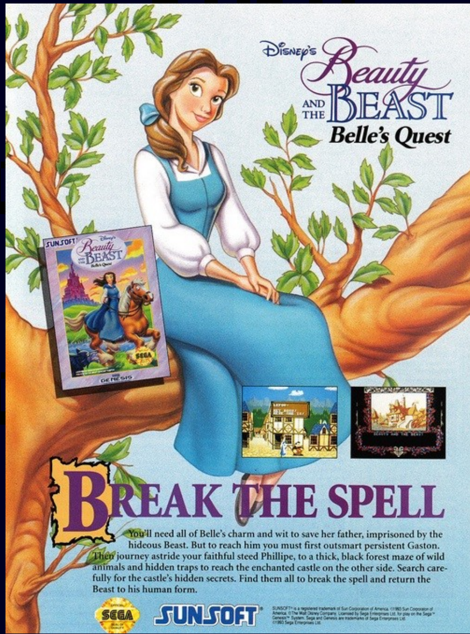
Na Sunsoft, você participou ativamente do desenvolvimento de games licenciados da Hanna-Barbera e da Warner. “Scooby Doo Mystery”, é influenciado pelo gênero adventure; Looney Tunes B-Ball é um game de esporte; Taz-Mania pode ser considerado um precursor do gênero runner. Como era o processo criativo de projetos com jogabilidade tão variada?

[DS] É um ato muito mágico construir tantos jogos com tamanha diversidade e esse era um desafio constante para mim. Eu não queria apenas replicar os jogos anteriores. Se não é para inovar, então qual é o propósito? Nós também trabalhamos junto a estúdios externos no desenvolvimento dos jogos, mas há um preço a pagar quando você faz muita coisa ao mesmo tempo e tem poucos ajudantes experientes.



Blaster Master foi um clássico à frente do seu tempo no NES. Qual foi sua participação na continuação para Mega Drive? Você considera o produto final à altura do primeiro?

[DS] O problema com o desenvolvimento de games é que estamos sempre atrasados. Recebemos aprovação para criar algo, mas a produtora quer tudo pronto na manhã seguinte! Acredito que fizemos uma excelente sequência, mas o original para Famicom levou mais de dois anos para ficar pronto, enquanto o de Mega Drive levou, aproximadamente, oito meses. Com mais tempo, teríamos um jogo mais equilibrado e, possivelmente, recursos mais interessantes.



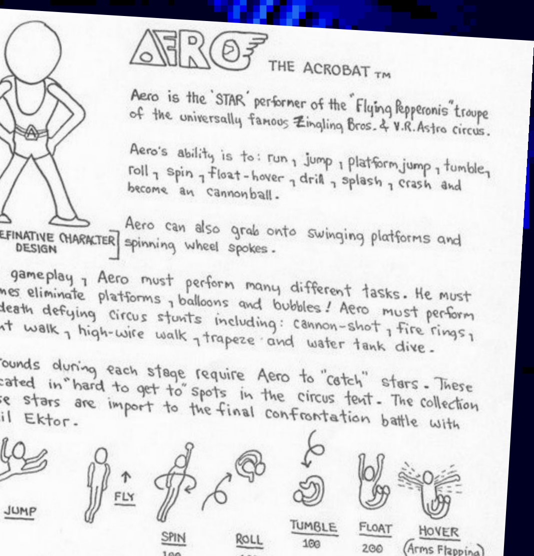
Como foi trabalhar com a Disney no lançamento simultâneo de dois jogos baseados em "A Bela e a Fera" pela Sunsoft?

[DS] No começo foi emocionante, mas virou um grande problema. Foi ideia minha criarmos dois jogos diferentes: "Roar of The Beast" atenderia aos instintos de ação dos meninos, e "Belle's Quest" seria especificamente voltado para o público feminino, com quebra-cabeças e cavalgadas. Os jogos convergiriam um pouco, se jogados simultaneamente. Naquela época, a Disney estava apaixonada pelo jogo "Aladdin" da Virgin, e sentia-se ameaçada por nossos produtos inteligentes, o que fez com que eles deliberadamente atrasassem a aprovação do conceito de nossos dois jogos. Mesmo com o atraso, ainda teríamos que completar os dois jogos em seis meses. Tenho orgulho desses jogos, mas queria ter tido mais tempo para fazer ajustes neles.



Como foi a criação de Aero The Acrobat? A Sunsoft buscava uma mascote para a empresa?

[DS] Aero já estava no meu repertório de propriedades intelectuais de games antes do meu ingresso na Sunsoft. Eles não procuravam ativamente por uma mascote, mas ofereci o conceito ao presidente da Sunsoft, Joe Robbins, e ele adorou. No entanto, ele primeiro ofereceu Aero ao presidente da Sega, Hayao Nakayama, como um companheiro para Sonic. Nakayama, porém, sugeriu a Robbins que a própria Sunsoft desenvolvesse um jogo com o personagem e o lançasse para o Mega Drive! Diante disso, a Sunsoft ficou empolgada e começou a campanha de promoção da "mascote".



Qual a inspiração para o conceito do personagem?

[DS] Aero foi inspirado em três elementos. Primeiro, Mickey Mouse, da Walt Disney. Quem não gosta desse rato? Segundo, pelo herói dos desenhos Super Mouse, do Terrytoon Studio (Fox). Esse era um dos meus desenhos favoritos na infância. Finalmente, por Mappy, da Namco, que saltava sobre trampolins. Eu combinei um pouco esses elementos e criei uma história na qual Aero, um artista de circo, se tornava um herói para salvar o mundo circense. O conceito evoluiu e ele também virou um protetor dos direitos dos animais.

O segundo Aero deixou de lado a estrutura de missões, que quebrava a linearidade típica dos games de plataforma da época. Essa decisão foi tomada para tornar a continuação mais acessível?

[DS] Infelizmente sim. Adotamos uma estrutura mais tradicional porque alguns jogadores esperavam mecânicas mais familiares e ficaram desapontados com o que apresentamos. Aero foi um dos primeiros, talvez o primeiro jogo, a apresentar "missões" e "tarefas" a serem realizadas, além de oferecer técnicas ofensivas e defensivas. Também na contramão de muitos jogos de plataforma, Aero utilizava técnicas que exigiam contato próximo em vez de simples disparos contra um inimigo na tela. Era preciso aprender novas técnicas e manobras habilidosas para jogar bem.

Aero The Acrobat 2 traz nos créditos uma homenagem ao piloto Brasileiro Ayrton Senna (falecido em 1994, ano de lançamento do game). Alguém da equipe era fã de Senna?



[DS] Ayrton Senna foi um herói para mim. Ele tinha um talento único e inspirador. Eu era, e ainda sou, um fã da Fórmula 1, mas Senna era mais do que isso, mais do que apenas o maior piloto de carro de corrida de todos os tempos. Ele me inspirou a atingir patamares na minha carreira que eu não imaginava serem possíveis. Sua presença carismática era incrível e ele era um ser humano tão normal quanto qualquer outro que já existiu.



Quando surgiu a decisão de criar um spin-off com o personagem Zero?

[DS] Zero foi um dos primeiros anti-heróis dos games a receber seu próprio jogo. Ele foi criado em colaboração com meu filho Justin (que trabalhou comigo) e era o inimigo natural de Aero. Zero era um artista marcial recrutado pelo industrial do mal, Edgar Ektor, para ser seu braço direito. Depois que Zero apareceu no jogo original, Justin criou uma história separada que explorava as habilidades de Zero e sua transformação em um herói.

Como foi o resultado comercial da franquia? Um terceiro jogo, possivelmente em 3D, chegou a ser cogitado?

[DS] A Sunsoft vinha passando por muitas transformações e, depois de uma grande mudança no gerenciamento, decidi seguir para um dos grandes estúdios de Hollywood. Tanto a Warner Bros quanto a Universal estavam me cortejando, e como a Sunsoft estava transformando seu projeto de negócios em algo diferente, eu deixei a empresa. Foi por isso que não houve um terceiro jogo pela Sunsoft, embora ele estivesse nos meus planos. A Sunsoft até me vendeu a propriedade intelectual depois que saí, e a Universal estava interessada porque tinha planos de construir um repertório de personagens de desenho animado semelhante ao da Warner Bros. Na Universal, Aero seria promovido a mascote da divisão pelo presidente Rob Binaz. Um jogo 3D foi inteiramente projetado por mim e divulgado nos escritórios do Universal Interactive Studio. Isso irritou a equipe ligada ao "Projeto Bandicoot"... Enfim, o projeto foi copiado por duas equipes internas independentes por ordem do produtor executivo da empresa.

Em 2002, o primeiro game recebeu um port para Game Boy Advance, com bateria para salvar o progresso e dificuldade amenizada. Vocês consideravam o primeiro game muito difícil para o novo público alvo?

[DS] Meu pensamento era de que os portáteis seriam melhor atendidos por uma jogabilidade mais simples. Infelizmente, a editora Metro 3D não fez absolutamente nenhum marketing, o que inviabilizou o financiamento das outras conversões.

A franquia completa seu 25° aniversário em 2018. É possível vermos algo novo da série no futuro? Talvez em uma campanha de financiamento coletivo?

[DS] Sim, com certeza. Eu planejei algo novo para o 25° aniversário. A Rocket Amusements, empresa que fabrica maquinas de entretenimento para fliperamas e shoppings, está interessada em um projeto meu para esse mercado. Chama-se "Aero the Acrobat 25th Anniversary Edition: Under the Big Top". Uma campanha no kickstarter seria mais desafiadora, exigiria um protótipo, e não sei se o mercado quer outro game com Aero. Se a campanha fracassasse, eu ficaria desapontado.

A Sunsoft tinha uma linha de games muito forte nas gerações de 8 e 16 bits, mas sumiu nas gerações seguintes. A que você atribui o declínio da empresa?



[DS] A matriz japonesa, Sun Denshi, ainda trabalha com hardware de computador. Ela continua forte e ativa, mas não nos games. Já a Sunsoft americana se viu tragada pelo projeto fracassado de um campo de golfe em Palm Springs chamado "Desert Wells".

Parte dos games em que trabalhou em 16 bits foi multiplataforma. Afinal, era mais fácil desenvolver para SNES ou Mega?

[DS] Desses dois, a máquina da Sega tinha a arquitetura mais fácil de entender e, portanto, era possível fazer o que você queria com um código menos rígido. O SNES tinha recursos interessantes, como o pseudo-3D do Mode 7, mas era uma máquina mais complexa e exigia tecnologia melhor para maximizar seu excelente potencial bruto.

Como foi sua participação na criação do primeiro Crash Bandicoot (na Universal Interactive) e, posteriormente, em Maximo: Ghosts to Glory (na Capcom)?



[DS] Estou escrevendo (lentamente) um livro sobre esses dois assuntos. Prefiro não falar sobre isso agora, porque essas histórias de criação e desenvolvimento são longas, profundas e, em alguns casos, dolorosas.

De todos os games que você desenvolveu, qual é o seu favorito?

[DS] Pergunte a um pai qual é seu filho favorito. Eu amo de maneira especial todas as criações originais com as quais me envolvi, então todos são como filhos para mim. Cada um é especial de uma maneira muito original. Todos são favoritos!

Como você vê o atual momento no mercado de games e o que acha das plataformas atuais (PS4, Xbox One e Switch)?

[DS] Eu não tenho nenhuma das máquinas atuais, mas tenho as mais antigas: NES, SNES, Gamecube, Playstation 2 e 3 e Xbox 360. Também tenho PSP, DS e GBA, e ainda jogo em pelo menos um deles todos os dias.

Atualmente, qual é a sua relação com o mundo dos games? Sei que você possui uma grande coleção.

[DS] Estou "semiaposentado", pois não desenvolvo games novos há muitos anos. Eu ainda desenho, esboço e crio projetos de games que provavelmente nunca serão feitos. É claro que tenho um software para acomodar meus projetos, e tenho alguns potencialmente interessantes, mas é preciso tempo e dinheiro. Como colecionador, tenho todos os cartuchos de NES e SNES que eu gostaria de ter.

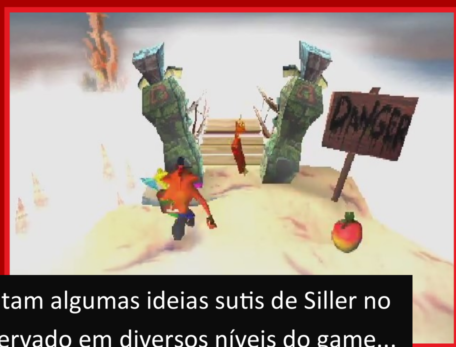
Para finalizar, que mensagem você gostaria de deixar para o público brasileiro, representado pelos leitores da WarpZone?

[DS] Adoro o povo brasileiro e sempre vou mostrar meu grande amor e respeito por esse maravilhoso país!

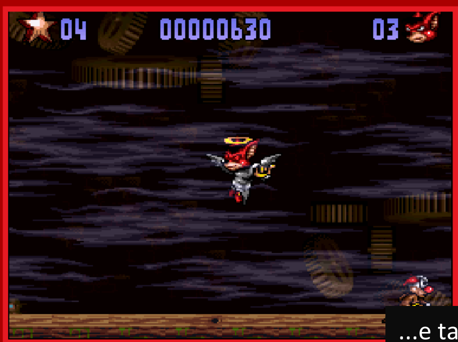


Fase bônus em Aero 1 para SNES usando o recurso MODE 7.





"Aero 2" e o primeiro "Crash Bandicoot" apresentam algumas ideias sutis de Siller no design, como o castelo do vilão podendo ser observado em diversos níveis do game...





...e também na animação de morte do personagem.

ANÁLISE

Por **Alan Ricardo de Oliveira**

UNHOLY NIGHT
THE DARKNESS HUNTER

Novo jogo de luta pra SNES já está nas locadoras!

Todo mundo conhece Street Fighter e Mortal Kombat, ou pelo menos já ouviu falar, mas existem inúmeros jogos de luta não tão populares, classificados como "segunda linha". São jogos como Power Athlete e Weapon Lord, lançados exclusivamente para consoles. É nessa categoria de jogos charmosos, mas desconhecidos, que se encaixa Unholy Night. Novo jogo de luta estilo anos 90 para Super Nintendo, criado por ex-integrantes da SNK e lançado em março de 2017.

A ação se passa em um mundo desolado, com cenários vazios e trilha sonora melancólica. A trama é praticamente incompreensível, visto que o texto foi escrito no pior estilo "Engrish" possível. A temática é sobrenatural e envolve humanos, vampiros e lobisomens. Os lutadores são o meio-vampiro Blaze; o paladino Reinhardt (que luta com um cruxifixo sagrado); a caçadora Emily (com suas duas adagas); o lobisomem Wurzel; e o casal de vampiros Chronos e Nightmare. O chefão do jogo é Katatonia, o mais poderoso hematófago medieval.

O visual lembra uma mistura de Darkstalkers com Castlevania. Apesar dos gráficos estarem abaixo da capacidade do console, e não contar com muitos detalhes, eles são bonitos. O que mais incomoda é a pouca quantidade de quadros de animação dos lutadores. Parece que os 32 megas do cartucho foram usados apenas para armazenar os golpes especiais que, por sua vez, são muitos. A facilidade de execução desses golpes e a possibilidade de executar combos permitiam acabar com o adversário em poucos segundos.

Unholy Night é uma boa pedida para os saudosistas da geração 16 bits. Quem sabe as coisas não melhoram em uma possível continuação? Vamos ficar na torcida para mais lançamentos em cartucho como este.





VERSUS

Por **Fabio Reis**

É hora de MORFAR no Mega Drive e no SNES

Os Power Rangers foram uma febre nos anos 90, trazendo para o ocidente a fórmula de sucesso dos "sentai" japoneses. O sucesso culminou em um filme, no qual os rangers conheciam um vilão ainda mais terrível que Rita Repulsa e Lord Zed: o maléfico Ivan Ooze! Como não poderia deixar de ser, o filme foi adaptado para Mega Drive e Super Nintendo. Por cada versão ter sido desenvolvida por uma empresa diferente, nós ganhamos dois jogos distintos. Qual será o melhor?

JOGABILIDADE



Os Oozemen são exclusivos do Mega.

Mega Drive: A versão para o Mega foi criada pela Sims, e distribuída pela Sega, em parceria com a Banpresto. O jogo é um autêntico briga de rua em que o jogador controla os Rangers já transformados, sem a necessidade de "morfar". Na hora de enfrentar os chefes, você assume o comando dos Zords, mas a jogabilidade permanece a mesma.

Super Nintendo: A versão de Super Nintendo, foi produzida pela Natsume e distribuída pela Bandai. Mais uma vez temos um briga de rua, mas com elementos de plataforma e ação em dois planos. Os Rangers começam na forma humana e coletam energia para morfar. A dificuldade é mediana e as fases variadas, incluindo um estágio de snowboard. Os zords, no entanto, ficaram de fora.

GRÁFICOS



Bombados mesmo sem Morfar!

Mega Drive: Os sprites são pequenos e pouco definidos. O cenário é desproporcional aos personagens e os Zords não parecem gigantes. Apesar disso, o jogo passa o clima do filme com alguma competência e os chefes cumprem bem o seu papel. Há ceninhas desenhadas entre as fases.

Super Nintendo: Os gráficos são ótimos, bem coloridos e agradáveis. Os cenários são proporcionais e reproduzem bem o clima do filme. Os efeitos de explosões, água e neve estão caprichados e a apresentação da transformação é de arrepiar os fãs do seriado. Infelizmente, não há ceninhas entre as fases.

SOM



Mega Drive: O tema de abertura dos Rangers, "Go Go Power Rangers", foi adaptado para jeitão do Mega Drive. Durante as fases, o estilo musical segue a trilha do filme, com algumas músicas bem parecidas. Os efeitos de explosões e pancadas são medianos, os Rangers falam e gritam quando finalizam um combo ou são derrotados, o que dá um toque legal.

Super Nintendo: A trilha sonora é um espetáculo à parte, com o famoso tema de abertura sendo muito bem reproduzido e músicas compostas especialmente para o jogo. Vale a pena escutar mesmo sem jogar. Os efeitos sonoros são muito bem executados, ainda que não surpreendam, mas faltam vozes para os personagens.

DIVERSÃO



Chefes exclusivos no Mega.

Mega Drive: O jogo até que diverte, mas você dificilmente vai querer jogar mais de uma vez. A aventura é fácil, curta e repetitiva. O modo para dois jogadores ajuda, mas não faz milagres. Quem não for muito fã dos Rangers provavelmente vai aposentar o cartucho depois da primeira zerada.

Super Nintendo: A história diverge bastante do filme, mas o jogo é muito divertido, especialmente no multiplayer. Você só tem quatro continues, o que aumenta o desafio. Embora não haja muita variedade para quem já zerou, é bastante provável que você repita a jogatina algumas vezes só pela diversão.

RESULTADO



A versão de Mega tem bastante qualidade e é mais fiel ao filme, além de trazer os Zords. No entanto, ela acaba derrapando um pouco na jogabilidade; já a versão do Super Nintendo, escorrega feio por não apresentar os Zords nem dar voz aos personagens, mas tem jogabilidade mais divertida, variada e gráficos superiores. O veredito da redação?

Super Nintendo Wins!

Por José Yoshitake (Zemo)

O parto de Chrono Trigger pelas páginas da EGM

Nos anos 90, a tradução de Phantasy Star para o português atiçou o interesse dos brasileiros por games de RPG. Sem a internet, as fontes vinham de revistas especializadas, como Ação Games e SuperGamePower, por exemplo, que não davam destaque aos jogos de pouca ação e muito texto em idioma estrangeiro. Nos EUA as coisas eram diferentes, a revista Electronic Gaming Monthly (EGM) havia noticiado Chrono Trigger antes mesmo do lançamento japonês.


Square of Japan

Chrono Trigger

Super Famicom	
RPG	
March '95	Price: ¥11,400

The sure-hit RPG in the works from the masters who brought you Final Fantasy (Square) and Dragon Warrior (Enix) has just gotten bigger—expanding from 24-Meg to a colossal 32-Meg cart! The story is about a young hero who must travel through time to rescue his girlfriend who was lost in a time travel experiment gone wrong.

Stay tuned to *EGM²* #7 for a great two-page fact file to sink your teeth into!

The details in this game are absolutely astounding! There are above-map views for going to specific places, and the on-ground views are superbly detailed, with lights shimmering through shadows cast by a set of plants and incredibly huge Bosses. This will be a masterpiece!

Na edição 66, janeiro de 1995, um minipreview revelava que o game, previsto para março do mesmo ano, tinha em sua equipe Yuji Horii (Dragon Quest), Hironobu Sakaguchi e Nobuo Uematsu (Final Fantasy), além da já consagrada arte de Akira Toriyama (Dragon Ball). Também comentava que a memória do cartucho tinha aumentado de 24 para 32 mega e que a história falava sobre "um jovem herói que viajava pelo tempo para salvar sua namorada, desaparecida em um experimento que deu errado".


JAPAN

SUPER FAMICOM

FACT FILE

CHRONO TRIGGER BY SQUARE OF JAPAN

THEME	RPG
MEGABITS	32
% COMPLETE	60%
AVAILABLE	MARCH
# PLAYERS	1
# LEVELS	N/A
CHALLENGE	N/A

OPTIONS CHECKLIST

- Difficulty Settings ☐
- # of Lives ☐
- # of Continues ☐
- Button Configuration ☐
- Sound/BGM Test ☐
- Password ☐
- Battery Back-Up ☐

Notes: The options are unknown at this time.

TIME AND TIDE...

Now this is what RPGs are all about! There really isn't much to say about CT that pix alone don't already tell you. The graphics are spectacular, with the attention to detail so intense that nearly every pic is suitable for framing! Just take a look at these pages—the incredible effort that Square is making to have this title stand alone as an RPG work of art is clearly evident!

Unfortunately, not much is known in terms of plot, but from what we've seen from Yuji Horii in the past, such as the DQ series, it's bound to be a treat! The element of time travel is also a welcome addition, offering you multiple worlds to travel through. When this title hits in March, it is going to be an event to remember!

- *Mike Vallas*

86 EGM²

The cast of Chrono Trigger

Chrono: Chrono is the main character of the story. That's you!

Marl: Chrono's girlfriend is swift and armed with a bowgun.

Lukka: An inventor who possesses many technical skills.

Robo: This walking garbage can thing is Chrono's robot.

Eila: From the prehistoric era comes this strong woman!

Kaeru: Kaeru is a warrior frog from the medieval era.

Battle Mechanics

Despite the fact that it looks similar to Secret of Mana, CT plays like FF3—with real-time battles rather than the turn-based system that many RPGs currently use as the battle standard.

World renowned for their killer RPGs, Square of Japan has really let loose on their latest creation, Chrono Trigger. The plot, so far, goes something like this: Chrono is a young man living in the town of Stoal in the country of Guardia. Lukka, also a resident of the town, is unveiling a teleportation system at a festival. At the festival, Chrono meets up with Marl. The reunion is short-lived however, for when the teleport system is fired up, a weird dimensional hole is opened and Marl is sucked into it. Chrono and Lukka leap in after her and end up in medieval times. In this time Chrono is asked to rescue a captive princess, and is joined by Kaeru during the fight with the abductor. More time-hopping takes place, with Chrono teleporting to the future and the distant past.

CHRONO TRIGGER クロノ・トリガー

No mesmo mês, a edição 7 da EGM² dizia, em um preview de duas páginas, que o jogo estava 60% finalizado: "não há muito a dizer que as imagens já não digam", afirmava o texto. A descrição do enredo, agora mais precisa, narrava o sumiço de Marle, no teletransporte de Lucca, durante o festival que acontecia na cidade. Curiosamente, o preview trazia uma imagem do jogo onde Crono e Marle realizavam um ataque combinado, com a princesa incendiando a espada do herói e

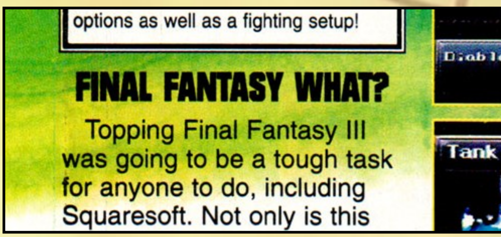
Frog caído ao chão. O ataque não existe na versão final, mas ficou sendo a ilustração, desenhada por Toriyama, da caixa norte-americana do jogo. Outra imagem, logo abaixo, era um dos pôsteres que acompanhavam o jogo. O preview "profetizava" que o lançamento de CT seria "um dia para ficar na história".



O ataque que não entrou no jogo, mas inspirou a arte da caixa



No mês seguinte, o editor John Gurka visitou o estúdio da Square nos EUA. Ele conversou com Ted Woolsey, tradutor de FFIII, que confirmou a adaptação de CT para o inglês.



options as well as a fighting setup!

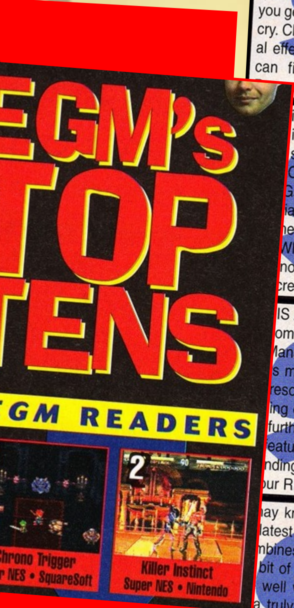
FINAL FANTASY WHAT?

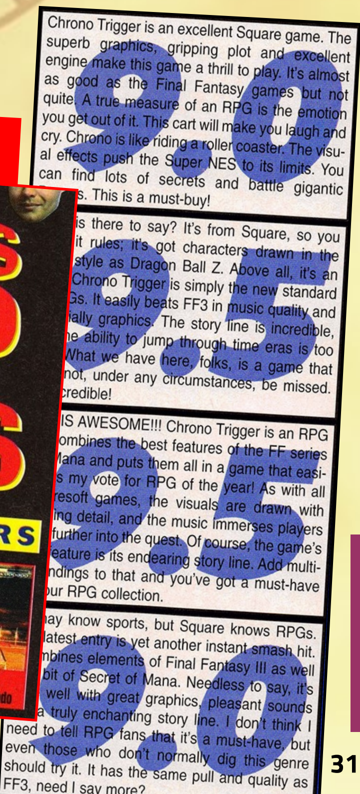
Topping Final Fantasy III was going to be a tough task for anyone to do, including Squaresoft. Not only is this

A edição 69 chegou em abril e a equipe já tinha o jogo em mãos. Mesmo assim, o preview ainda indicava que o jogo estava 85% finalizado e previsto para março. O texto comparava CT a Final Fantasy III, destacando um diferencial: não haviam batalhas aleatórias, isto é, o jogador via os inimigos no cenário. Para completar, fotos mostravam um mesmo local em eras distintas: "Cuidado com o que faz nesta área, ela pode mudar no futuro!", dizia a legenda.

Em julho, a EGM² 13 trazia o preview da versão ocidental, 95% finalizada e prevista para 1° de setembro. O preview, intitulado "FINAL FANTASY O QUÊ?", tinha mais de vinte imagens do jogo em inglês e malhava a franquia de RPG, afirmando que CT era "dez vezes melhor e chegaria só 11 meses depois". Gurka ainda soltou a pérola: "Jogue este jogo e garanto que você vai torcer o nariz para Final Fantasy".







9.0

Chrono Trigger is an excellent Square game. The superb graphics, gripping plot and excellent engine make this game a thrill to play. It's almost as good as the Final Fantasy games but not quite. A true measure of an RPG is the emotion you get out of it. This cart will make you laugh and cry. Chrono is like riding a roller coaster. The visual effects push the Super NES to its limits. You can find lots of secrets and battle gigantic ...s. This is a must-buy!

9.5

...is there to say? It's from Square, so you ...it rules; it's got characters drawn in the ...style as Dragon Ball Z. Above all, it's an ...Chrono Trigger is simply the new standard ...Gs. It easily beats FF3 in music quality and ...ially graphics. The story line is incredible, ...he ability to jump through time eras is too ...What we have here, folks, is a game that ...not, under any circumstances, be missed. ...credible!

9.5

...IS AWESOME!!! Chrono Trigger is an RPG ...ombines the best features of the FF series ...Mana and puts them all in a game that easi...s my vote for RPG of the year! As with all ...resoft games, the visuals are drawn with ...ing detail, and the music immerses players ...further into the quest. Of course, the game's ...eature is its endearing story line. Add multi-...ndings to that and you've got a must-have ...our RPG collection.

9.0

...ay know sports, but Square knows RPGs. ...latest entry is yet another instant smash hit. ...mbines elements of Final Fantasy III as well ...bit of Secret of Mana. Needless to say, it's ...well with great graphics, pleasant sounds ...a truly enchanting story line. I don't think I need to tell RPG fans that it's a must-have, but even those who don't normally dig this genre should try it. It has the same pull and quality as FF3, need I say more?

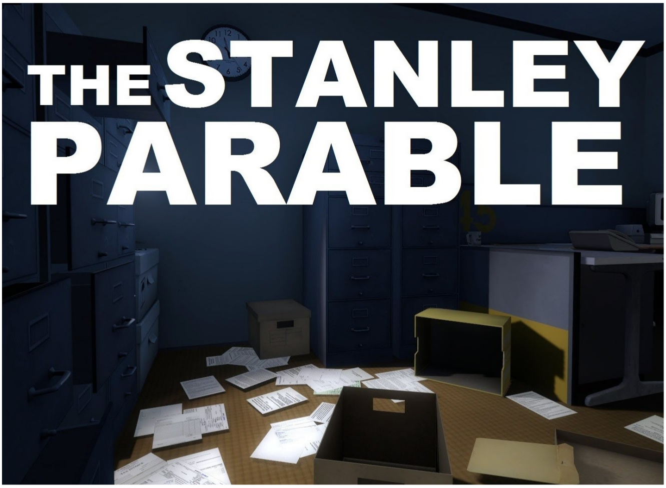
A edição de agosto da EGM (73), trazia uma propaganda de página dupla com telas do jogo e a promessa de 10 finais diferentes e mais de 70 horas de jogo. A essa altura, CT já estava em segundo no Top 10 da redação, recebendo o prêmio “Editor’s Choice: Platinum Award”. Ele recebeu notas altíssimas da equipe (9/9,5/9,5/9) e faturou o título de jogo do mês.

No mês seguinte, EGM e EGM² publicaram um detonado sobre jogo, que já estava na liderança do Top 10 dos leitores.

Foi um momento singular, no qual um RPG de 16 bits dominava a atenção dos jogadores e da mídia especializada em meio a todo o burburinho sobre os consoles da próxima geração.

ANÁLISE

Por **Denis Bortolaço**



A tênue linha entre determinismo e autonomia

Parábola é o recurso narrativo que transmite conceitos por meio de alegorias. Stanley, nosso protagonista, é um homem comum que trabalha em uma grande companhia. Ali, ele é conhecido como funcionário 427, número da sala que ocupa. Dia após dia, sua tarefa se resume a pressionar teclas sequencialmente, conforme as instruções recebidas no monitor. Certo dia, ele estranha o fato de não ter chegado nenhuma ordem no período de uma hora e, finalmente, quebra seu próprio ciclo de repetição.

A alienação do trabalho foi um termo cunhado por Karl Marx, onde a natureza da produção do indivíduo se distancia do ser que a produziu. Ou seja, o condicionamento e a falta de sentido do ofício exercido por Stanley em nada se aproximavam à essência de alguém que possui desejos e objetivos envolvidos por aspirações muito particulares.



A partir do momento em que nosso solitário personagem se liberta, involuntariamente, das próprias amarras, sua jornada de toques kafkanianos começa. Conforme é jogado em situações surreais e desconhecidas, ele desbrava as frias e aterradoras construções da estéril instituição que consome sua vida.

O sucesso desse exercício filosófico se ancora na brilhante atuação do ator Kevan Brighting, que narra e guia as ações de Stanley de modo bastante peculiar. Seu personagem funciona como um ser onisciente que possui o final perfeito desenhado em sua mente, com Stanley sendo um mero instrumento catalisador de sua visão ideal de roteiro. Essa voz sem rosto é também o termômetro emocional de nossas decisões, conduzindo-nos ao cômico e melancólico, ou até trafegando entre sadismo e compaixão, quando seguimos ou subvertemos seus direcionamentos.



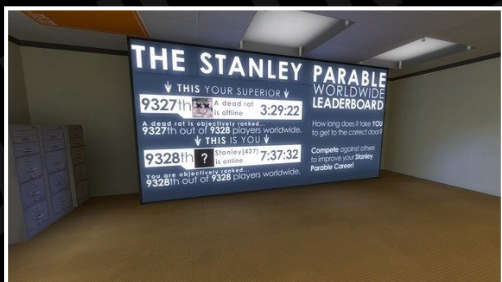
Dessa interação, indireta, nascem os pilares que sustentam a experiência, no constante conflito entre determinismo e autonomia mediado por nossas escolhas.

A jogabilidade consiste em caminhar com visão em primeira pessoa e usar um botão para interação. Essa deliberada simplicidade pavimenta a multiplicidade de desfechos possíveis que nos convidam a questionar o quanto nossa vida nos pertence, mas também propõem a reflexão sobre a suposta vulnerabilidade ao se abandonar uma zona de conforto para se lançar sobre a incerteza das possibilidades.

O filósofo Jean Paul Sartre dizia que o homem está condenado a ser livre. Porém, costumamos viver em uma região intermediária em que desejo e medo se confundem, marcada por um incessante embate na qual liberdade e segurança são eternas rivais.

The Stanley Parable foi lançado em 2011 como um mod da engine Source. Dois anos depois, recebeu uma remasterização que está à venda no Steam.







ANÁLISE

Por **Roberto Tadeu Rodrigues**

THE LEGEND OF ZELDA BREATH OF THE WILD

Nova aventura de Link já nasce clássica



Qual é o melhor game da série Zelda? Essa pergunta não pode ser respondida facilmente, visto que Zelda é uma das maiores franquias de todos os tempos. Por muitos anos, uma boa fatia dos fãs considerou Ocarina of Time, clássico do Nintendo 64, o ápice das aventuras protagonizadas por Link. Porém, com a chegada de The Legend of Zelda: Breath of the Wild, essa situação mudou e o jogo lançado para Wii U e Switch tem grandes chances de se tornar o novo favorito.

Assim como Ocarina of Time, BOTW trouxe uma incrível evolução na jogabilidade da franquia, incluindo elementos novos e modificando, consideravelmente, elementos tradicionais. O jogo quebra inúmeros padrões da série, sendo ambientado em um mundo aberto e imersivo, no qual as missões podem consumir horas de jogatina sem cansar o jogador. As muitas dungeons disponíveis podem ser desbravadas na ordem que você preferir. Não é mais necessário coletar bombas e magias, que agora têm uso ilimitado, e você deve encontrar e cozinhar mantimentos para restaurar sua energia. Finalmente, a dublagem excepcional (novidade na série) torna a aventura ainda mais épica.

No início do jogo, Link desperta de um sono secular e encontra uma Hyrule devastada por Calamity Ganon. Derrotar o vilão é o objetivo final do herói, mas em momento algum o jogador fica preso à missão principal. O modelo de mundo aberto caiu como uma luva em BOTW, e você pode escolher para onde ir e o que fazer a qualquer momento. Essa sensação de liberdade é ainda mais intensa do que a oferecida no primeiro jogo ou em A Link to the Past. As possibilidades são quase infinitas e nenhum espaço do mapa foi desperdiçado: todas as áreas oferecem algo que complementa a história ou traz novas habilidades, armas e afins.

Amplamente aclamado pela crítica e pelos jogadores, BOTW é um jogo que seguramente será lembrado com entusiasmo daqui a 20 anos. Com tantas inovações e competência em sua produção, o jogo já nasceu clássico e tem tudo para ser um verdadeiro marco na história dos games.

ANÁLISE

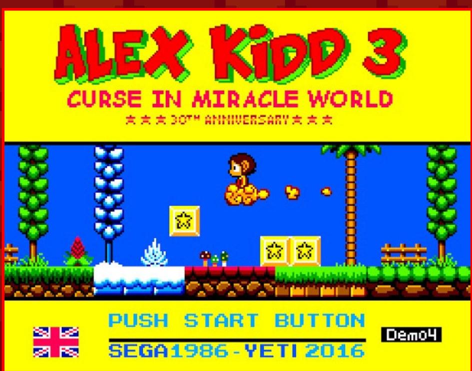
Por **Flávio Antônio**

ALEX KIDD 3
CURSE IN MIRACLE WORLD



Para os fãs, o sonho não acabou

Amplamente reconhecido como um dos melhores jogos de Master System, Alex Kidd in Miracle World elevou seu herói ao posto de mascote da SEGA. Isso, é claro, antes de Sonic surgir em 1991. Dali em diante faria apenas algumas participações em outros jogos (como troféu em Shenmue e como um dos corredores de Sonic & Sega All-Stars Racing).



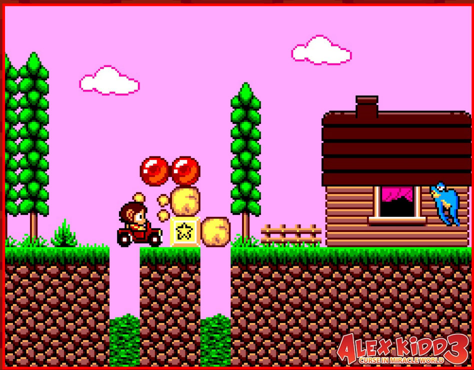
Felizmente, a comunidade retrogamer nunca esqueceu do herói e em 2017 fomos surpreendidos pelo anúncio do fangame Alex Kidd in Miracle World 2. Tratava-se de uma modificação do primeiro jogo, passada logo após os eventos de Miracle World. Depois de recuperar a coroa, o irmão de Alex, Egle, assumiu o trono. Porém, seu pai, o Rei Trovão, continua desaparecido. O jogo narra as aventuras de Alex para encontrá-lo.

Contudo, isso não foi suficiente e a comunidade de fãs do príncipe de Radaxian não parou. O desenvolvimento de outro jogo já foi anunciado: Alex Kidd 3: Curse in Miracle World, é outra modificação desenvolvida por um fã — desta vez, o francês Yéti Bomar — e, para nossa felicidade, o jogo será totalmente traduzido para o português do Brasil!



Na trama, Alex treina em seu dojo quando recebe uma mensagem de Daleda, o oráculo de Aries: o reino de Hananotani, ao sul de Radaxian, foi invadido por Furyo, o Bobo. Ao lado dos vilões dos jogos anteriores, Janken e Banshi, Furyo é

membro de uma associação maligna que quer dominar o universo. Cabe a Alex explorar masmorras e labirintos para salvar o dia.



A jogabilidade continua a mesma de Miracle World, com saltos precisos e ótima dinâmica, e as músicas também, dando um toque de nostalgia ao game. O visual de Alex, no entanto, foi modificado e agora lembra sua representação em Alex Kidd in Enchanted Castle (Mega Drive). Mas a reformulação do herói não é a única novidade em termos gráficos, pois vários sprites foram modificados — incluindo o Onigiri, o pássaro-monstro e o fantasma que persegue Alex quando ele pisa na caixa maligna.





O mapa foi completamente redesenhado e o desenvolvedor promete que o jogo completo terá 16 fases, incluindo Ruínas do Monte Eterno, Cidade Submersa Farthworn, Grande Lago de Gelo, Pântanos Selvagens e Palácio Celestial, dentre outras. Para transpor esses novos estágios, o jogador contará, também, com novos veículos (um carro, em vez da motocicleta; e uma espécie de nuvem voadora no lugar do peticopter).

Vale destacar a fase Cidade Submersa, na qual Alex mergulha rumo ao fundo, e não para os lados como em Miracle World. Agora existem estágios com neve e gelo, mas ela não é "escorregadia" enquanto você caminha — como é típico em jogos de plataforma. Outra novidade é a fase noturna que tem clima sinistro e é um pouco difícil de enxergar alguns pontos e inimigos.

Dez fases já estão prontas e a quarta versão demo já foi liberada. Segundo o desenvolvedor, essa provavelmente será a última demo antes do lançamento em 2018. Ela pode ser baixada gratuitamente em **http://bit.ly/AlexKidd3**



De Kong a Bongo: Um gorila em cada canto do ringue

Que Nintendo e Sega já foram grandes rivais, ninguém duvida. O que muita gente não sabe é que essa briga começou antes mesmo das duas empresas lançarem seus respectivos consoles.

O primeiro confronto entre Nintendo e Sega

Em 1978, a Sega adquiriu a empresa americana Gremlin para comercializar arcades nos Estados Unidos. Além de sucessos como Monaco GP e Turbo, a gigante japonesa também lançava jogos licenciados de terceiros como Moon Cresta, da Nichibutsu, e Space Firebird, da própria Nintendo. Sim, o primeiro contato entre futuras rivais foi com uma parceria na distribuição ocidental do segundo arcade criado pela dupla Genyo Takeda e Shigeru Miyamoto.



Congo Bongo fez os jogadores pensarem por outra perspectiva.



ANÁLISE

Por MicaelXBr

APOIO: VGDB VIDEO GAME DATA BASE

Até então, a Nintendo só vendia seus arcades no Japão, mas essa carona aos EUA mostrou onde estava a mina de ouro e, em 1980, a Nintendo of America foi fundada. Sua primeira missão foi levar o novo sucesso da dupla Takeda/Miyamoto, o arcade Radar Scope, para o resto do mundo. Foram enviadas 3000 unidades do game para os EUA, mas apenas 1000 foram vendidas.

A disputa no mercado ocidental de arcades era mais acirrada do que a Nintendo imaginava: a Taito dominava com Space Invaders; enquanto a Namco apresentava seu novo blockbuster, Pac-Man (ambos com ampla distribuição pela Midway). A produção americana também era forte, com a Williams lançando Defender e a Atari soltando clássicos como Asteroids, Missile Command, Centipede, Battle Zone e Tempest.

Hora de morfar!

Naquela época, era muito comum as empresas reaproveitarem placas de arcades obsoletos modificando componentes para trocar o jogo antigo por um novo. Com o fracasso iminente, o presidente da Nintendo na época, Yamauchi, pediu à sua dupla prodígio que criasse um novo jogo com o hardware do jogo Radar Scope. Para evitar uma nova rejeição, o jogo usaria os personagens do desenho Popeye, já que a Nintendo tinha licença para fabricar cartas de baralho do personagem no Japão. Contudo, após a conclusão do projeto, a King Features Syndicate (detentora dos direitos do desenho) disse que não havia autorizado o uso da marca em jogos eletrônicos.



Fabrica da Nintendo nos anos 80.

Enquanto isso, a Nintendo of America não conseguia nem pagar o aluguel dos armazéns cheios de Radar Scope nos EUA. A empresa então pediu a Shigeru Miyamoto que comandasse a equipe da Ikegami Tsushinki Co. (que fornecia e programava as placas de arcade da Nintendo) na criação de um jogo com novos personagens, mas ainda com o hardware limitado de Radar Scope. Assim nasceu Donkey Kong.

Curiosamente, em 1983 a Nintendo acabou conseguindo os direitos de Popeye para utilizá-los em jogos. O próprio Miyamoto criou o arcade, que, ironicamente, fez relativo sucesso, mas passou longe das vendas de DK.



Donkey Kong foi uma obra de arte ou uma obra do acaso?

A quebra de contrato

Em junho de 1981, o jogo finalmente ficou pronto e os 2000 arcades de Radar Scope foram transformados em Donkey Kong. Foi então que o milagre aconteceu: o novo game foi um sucesso instantâneo! Mais 6 mil placas foram encomendadas à Ikegami, que já não conseguia atender a demanda. Diante disso, a Nintendo of America começou a fabricar placas ilegalmente nos próprios galpões, burlando o contrato de exclusividade com a Ikegami e produzindo aproximadamente 80 mil arcades.

No ano seguinte, a Nintendo solicitou uma sequência à Ikegami, mas a empresa descobriu a quebra de contrato e entrou na justiça para receber sua parcela das vendas e da propriedade da marca Donkey Kong. A Nintendo ignorou o processo e

procurou outra empresa de tecnologia, a Iwasaki Engineering, que fez engenharia reversa em Donkey Kong para modificar seus gráficos e estágios. Dessa vez, a Nintendo não cometeu o mesmo erro e absorveu grande parte da equipe da Iwasaki para desenvolver jogos diretamente com seus designers. Em 1982, Miyamoto criou a continuação, na qual Donkey Kong Jr tentava salvar o pai do vingativo Jumpman (rebatizado de Mario um tempo depois).

A vingança da Ikegami

Em 1981, a Sega conseguiu sucesso razoável ao licenciar Frogger, da Konami, mas seu foco ainda era o Japão, onde tinha boas vendas com títulos originais como Buck Rogers: Planet of Zoom. Porém, em 1982, uma certa empresa procurou a Sega e ofereceu seus serviços para programar e fornecer placas de arcade. Dessa parceria saiu Zaxxon, um jogo de nave isométrico que vendeu bem, mas encalhou devido à imensa concorrência (que incluía Donkey Kong).

Não demorou para a Sega e sua nova fornecedora reprogramarem as placas paradas com um novo jogo. O herói era um caçador que avançava pela floresta, desviando de objetos atirados por um gorila gigante. Coincidência? A tal empresa era nada menos que a Ikegami, talvez buscando vingança contra a Nintendo. Assim nasceu Congo Bongo, em 1983.

Macacos me mordam!

Enquanto os consoles das gigantes Atari e Coleco perdiam terreno para os computadores nos EUA (o famoso crash



Famicom e o SG-1000

de 1983), no Japão as coisas estavam só esquentando. Inspiradas pelo sucesso nos arcades, Nintendo e Sega lançaram seus próprios consoles, o Famicom e o SG-1000. Obviamente, os consoles precisavam de um jogo forte para iniciar a briga em território japonês.

A Nintendo apostou em uma conversão simples, mas competente, de Donkey Kong. Já a Sega foi à luta com uma conversão de Congo Bongo. Esperava-se uma boa briga entre os rivais, mas para a surpresa do público, a conversão de Congo Bongo estava bem abaixo do esperado. Sem a visão isométrica e com uma jogabilidade ruim (culpa do controle horroroso do SG-1000), o título não causou impacto. Curiosamente, a versão de Colecovision, que tinha hardware semelhante ao SG-1000, possuía visão isométrica 3D impressionante. A Sega tentou se recuperar em 1984 com o lançamento do SG-1000 II, um redesign do primeiro console com controle melhorado, mas já era tarde.

A Nintendo já aterrissava nos EUA com seu NES e um “joguinho” chamado Super Mario Bros.

MATÉRIA

Por **Luiz Nai**

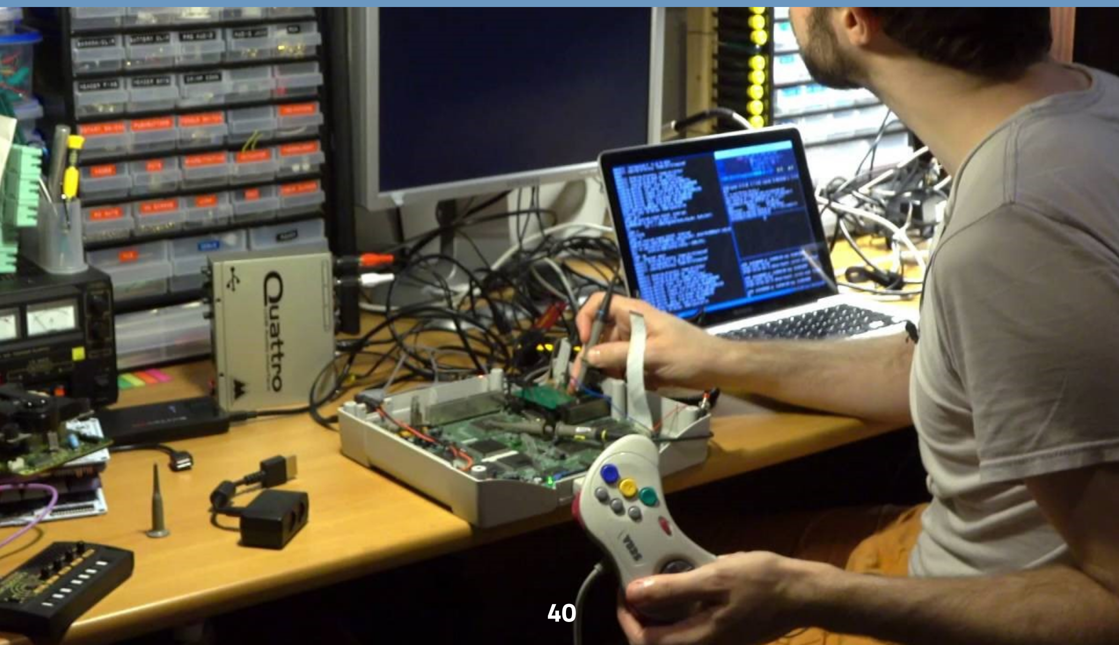
Os desafios são muitos, mas parece que agora vai!

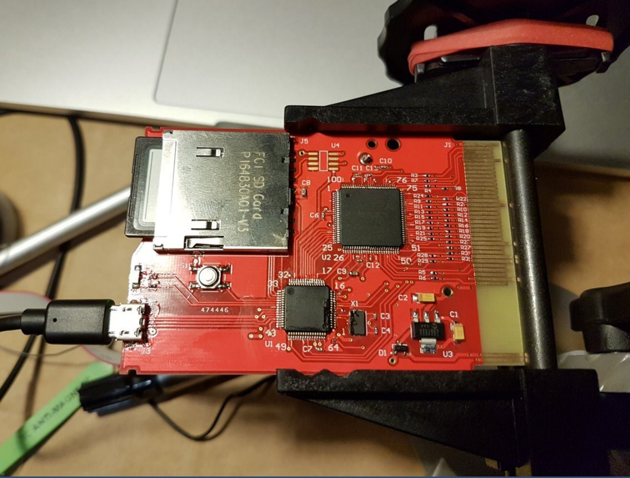
Desde que a Sega passou a se focar em software a comunidade vem trabalhado incansavelmente para criar projetos para seus antigos consoles. Dreamcast e Mega Drive têm um forte cenário indie e até o Master System recebeu um novo Alex Kidd neste ano, mas e o Sega Saturn?

O nascimento da cena homebrew para o Sega Saturn

Na época em que foi lançado, o Saturn sofreu por ter um hardware complexo. Na verdade, sua complexidade é tanta que até hoje emular o console é um desafio — ainda não existe um bom emulador de Saturn para o Raspberry Pi, por exemplo. A própria Sega está refazendo do zero os games do console para a linha Sega Forever, recém-iniciada nas plataformas móveis. Se a emulação já é difícil, imagine o desafio de criar novos games para a plataforma.

O fator emulação, no entanto, não é o único ponto fraco para o cenário homebrew do Saturn. Ao contrário do que aconteceu com o Dreamcast e o Neo Geo CD, até hoje não se descobriu como derrubar a trava do CD do console.





Por exemplo, se um desenvolvedor criar seu game e gravar em um CD, o jogador vai ter que apelar para recursos de desbloqueio físico como cartuchos ou modchips para rodá-lo.

Mesmo com todos esses problemas, as coisas parecem que estão mudando. Novas ferramentas estão surgindo, como a Jo-Engine, que facilitam o desenvolvimento de games para quem domina a linguagem C, por exemplo. Além disso, o fã conhecido como Dr. Abrasive está trabalhando em um dispositivo que será conectado à porta traseira de VCD do console para rodar jogos via USB. O dispositivo não só vai ajudar os desenvolvedores em seus testes, como vai salvar centenas de consoles com unidade óptica defeituosa.

Com a evolução desses projetos, o hardware do Saturn vai sendo desvendado aos poucos pela comunidade, o que também resultará em emuladores melhores.





MATÉRIA

Por **Robson Vieira**

Dos bares e fliperamas aos torneios internacionais



A cultura dos contras começa nos fliperamas do mundo todo

Street Fighter II explodiu em popularidade nos arcades em 1991. Seu imenso sucesso não só transformou um gênero de nicho em sucesso de mercado como deu início a uma relação entre jogadores e indústria de jogos que só vem aumentando com o passar do tempo.

Origens do cenário competitivo em jogos de luta

Os duelos mano a mano nos fliperamas foram se expandindo e deram origem aos campeonatos locais. O Brasil viveu esse fervor nos anos 90 em âmbito regional com a organização de campeonatos entre bairros. Essas disputas, porém, exigiam que os jogadores se deslocassem para áreas que, na grande maioria das vezes, careciam de uma estrutura adequada.

Enquanto isso, nos Estados Unidos e Japão, uma relação mais profissional entre a indústria e seus consumidores havia sido iniciada nos anos 1990. Os torneios, até então locais, tornaram-se nacionais e até internacionais. O suporte da comunidade



era bem maior e as desenvolvedoras dos jogos participavam diretamente na organização das competições. Vamos conhecer melhor essa história.

A batalha antes da evolução

Organizado pela internet e realizado em 20 de julho de 1996, na Baía de São Francisco (Califórnia, EUA), o Battle by the Bay (ou "B3") tinha a ambição de ser o torneio definitivo de Street Fighter na América do Norte. Reunindo 40 jogadores, incluindo americanos, canadenses e kuwaitianos, o B3 foi o primeiro campeonato internacional de jogos de luta.

Os confrontos ocorriam em chaves e envolviam dois jogos: Super Street Fighter 2 Turbo e Street Fighter Alpha 2. O formato era o mesmo utilizado até hoje, o de "eliminação dupla" — no qual o participante deve perder duas lutas para ser eliminado. Também era proibido ao vencedor trocar de personagem na partida seguinte e as disputas eram realizadas no esquema "melhor de três". Essas regras continuam valendo até hoje na maioria dos torneios.



Graham Wolfe e Alex Valle, os primeiros campeões do Battle by the Bay (B3)

Com a participação de nomes consagrados na comunidade — James Chen, John Choi, Alex Valle (campeão de Street Fighter Alpha 2) e Graham Wolfe (campeão de Super Street Fighter 2 Turbo) —, o Battle by the Bay tinha partidas realizadas exclusivamente nos arcades. Essa situação permaneceu até o ano de 2004, quando os consoles caseiros já tinham poder suficiente para receber versões fidedignas dos jogos lançados nos fliperamas da época. A essa altura, o B3 já se chamava Evolution, nome que até hoje define o maior torneio aberto de esportes eletrônicos do mundo.



Daigo Umehara, vencedor do torneio nacional de Street Fighter Alpha 3

A mudança dos arcades para os consoles vinha de encontro às necessidades da comunidade, permitindo que os jogadores utilizassem seus próprios controles personalizados. Além disso, os custos de organização caíram, visto que não era mais necessário transportar as pesadas máquinas até o local da competição, nem realizar a manutenção de suas peças.

EUA x Japão - O primeiro campeonato mundial

O ano era 1998. Para divulgar Street Fighter Alpha 3 e expandir ainda mais as competições, a Capcom forneceu suporte a uma grande liga realizada em diversas

províncias do Japão. Mais de 10 mil jogadores se inscreveram na primeira série de torneios oficias de um jogo de luta. Após oito fases, 24 jogadores se enfrentaram na final. No dia 11 de outubro, em plena Tokyo Game Show, Daigo Umehara se tornava o campeão nacional.

Com a vitória, Daigo foi convidado a enfrentar o campeão americano de Street Fighter Alpha 3, Alex Valle, no pioneiro torneio mundial realizado em São Francisco, Califórnia. No dia 8 de novembro de 1998, após uma equilibrada disputa, Daigo vence por 2 a 1 e se torna o primeiro campeão mundial de Street Fighter. Essa e muitas outras conquistas fizeram dele, estatisticamente, o melhor jogador da franquia até hoje. Mas... esse quadro pode mudar!

Campeonatos continuam sendo realizados todos os anos e só o futuro dirá se alguém será capaz de superar o feito desse habilidoso jogador.



Campeonato de Street Fighter V na Evo 2016

COMPUTER ZONE

HYPER DEFENDING FORCE SYSTEM

Hydefos

[ハイディフォス]

Por **João Cláudio Fidelis**

Uma pérola escondida no MSX2

Hydefos é um obscuro jogo de nave produzido pela HERTZ, desenvolvedora conhecida pelo jogo Psychic World (MSX/Master System). Lançado exclusivamente para o MSX em 1989, Hydefos ocupava dois disquetes e oferecia suporte ao som FM.



A história gira em torno de uma organização chamada HYDEFOS, sigla para HYper DEfending Force System (traduzindo do "engrish", seria algo como Hiper Sistema de Força de Defesa). Essa organização é responsável pela defesa do planeta Tiar, que um dia é invadido por uma horda de inimigos liderados por um vilão não identificado.



Imediatamente, a HYDEFOS envia uma de suas naves para destruir os invasores e capturar seu líder. E sabe quem é o piloto dessa nave? Você mesmo!

O jogo tem seis fases divididas em zonas. A jogabilidade é muito boa e a tela apresenta movimentação suave (algo que pode parecer trivial hoje, mas não era comum nos jogos de MSX). Um detalhe inusitado é que a dificuldade do

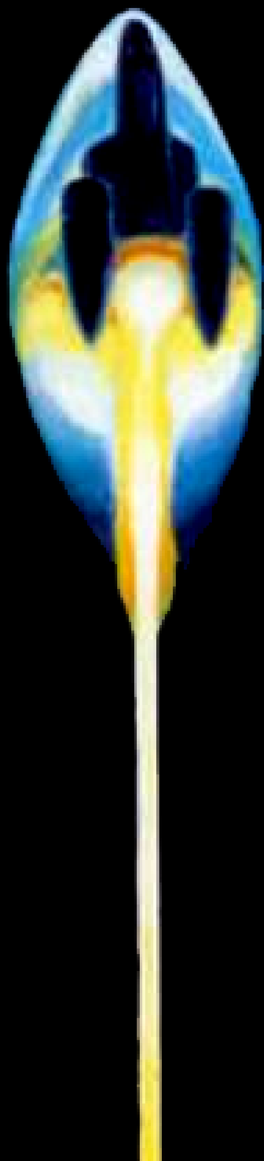




Além dos tradicionais power-ups, que incluem escudo protetor e tiro mais forte, Hydefos oferece "pit stops" que permitem a você turbinar ou até mesmo trocar de nave (alguns modelos vão sendo destravados durante o jogo), dando mais variedade a este curioso e pouco conhecido game.

jogo é progressiva, ou seja, as coisas vão ficando mais fáceis, ou mais complicadas, de acordo com o seu desempenho. Não há uma explicação oficial para o funcionamento do sistema, mas parece que a dificuldade de uma fase é reduzida quando o jogador usa continues e a cada 30 mil pontos você ganha uma vida extra, e com 100 mil, ganha outra. Só a HERTZ sabe.





Os gráficos são bons, ainda que minimalistas. A estética lembra um pouco a de jogos europeus. As músicas são ótimas e estão entre as melhores que usam o som FM na plataforma. A abertura e os encerramentos (o jogo tem dois finais, um bom e um ruim) são muito bacanas, com várias cenas bem-feitas que aproveitam as capacidade do console.

COMPUTER ZONE

IMPOSSIBLE MISSION

Puzzles, robôs assassinos e um gênio do mal

Por **Mario Cavalcanti**

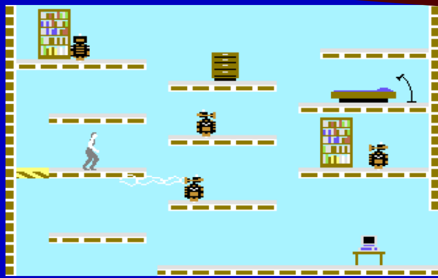
A vasta biblioteca do Commodore 64 rendeu muitos games clássicos. Um deles é Impossible Mission, jogo de plataforma 2D lançado em 1984 que não deixa nem o jogador piscar os olhos.



Elevador e mapa de progresso: jogo engenhoso.

Você é um agente secreto que precisa deter o temível Professor Elvin Atombender, um gênio maléfico que se tornou uma ameaça ao adulterar computadores da segurança nacional. Para isso, você deve invadir a fortaleza do vilão (as mentes do mal sempre têm uma) e vasculhar estantes, jukeboxes e afins. Fazendo isso encontrará dados que formarão uma senha necessária para liberar o acesso à sala de controle onde Atombender está.

Como se não bastasse juntar peças de um quebra-cabeça num labirinto de salas interligadas por elevadores para montar uma maldita senha, você ainda



terá de lidar com buracos, esferas elétricas e robôs assassinos. Mas isso não é problema, pois você é capaz de executar exímios saltos acrobáticos que deixam qualquer ginasta olímpico com inveja! Além disso, alguns dados coletados permitem paralisar robôs e resetar plataformas móveis temporariamente.

O problema, na verdade, é fazer tudo antes do tempo acabar. A missão (impossível?) deve ser cumprida em até seis horas. Não há vidas. Cada vez que



Investigue, mas fique atento aos perigos!

você morre, dez minutos são subtraídos do tempo total. O que você está esperando? Vai logo! Aliás, espere um pouco, termine de ler a matéria antes!

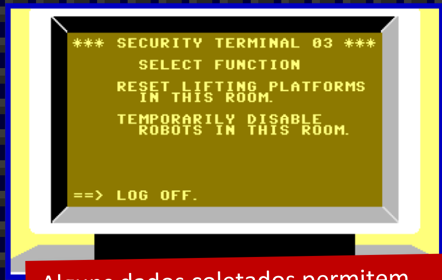


Um dos ingredientes mais memoráveis de IM são as vozes sintetizadas, que vão desde o grito do herói (quando cai num buraco) até as falas e risada de Atombender. Sua frase mais marcante, logo no início do jogo, diz: “Another visitor! Stay a while. Staaaay FOREVER!” (“Outro visitante! Fique um pouco. Fiiiiique PARA SEMPRE!”).

Em algumas salas é possível ouvir outra fala do professor, “Destroy him, my robots!” (“Destruam-no, meus robôs!”).

Os efeitos sonoros não ficam atrás. O som do elevador e o corriqueiro grave das descargas elétricas dos robôs deixam o jogo com um clima ainda mais tenso e contribuem para fazer dele um eterno clássico desse micro.

O game saiu para outras plataformas (ZX Spectrum, Atari 7800, Apple II, NES e Master System), mas a versão original é a do C64, que ganhou uma sequência em 1988.



Alguns dados coletados permitem paralisar robôs a partir de terminais.



Reviva a mania dos carrinhos de controle remoto!

Re-Volt é um clássico e inovador game de corrida no qual o jogador pilota um, dentre muitos, carrinho de controle remoto. Se você é um PC gamer e isso lhe soou familiar, talvez tenha sido um dos felizardos que adquiriram, no final da década de 1990, a revista CD Expert com a demo do jogo.

O jogo apresenta pistas com temáticas variadas, que vão desde locais comuns dentro de nossa casa a ambientes fantásticos que incluem supermercado, vizinhança, cidade fantasma, Titanic, museu, entre outros. Os cenários estão bem caracterizados e as pistas possuem bifurcações e atalhos que só serão encontrados pelos exploradores mais curiosos. Durante a corrida é possível coletar itens que permitem atacar os adversários, ao melhor estilo Mario Kart, com graxa, mísseis e jatos d'água.



Uma das coisas mais interessantes é a naturalidade com que você pode realizar as manobras consideradas de alto risco. Cambalhotas, cavalos de pau, giros aéreos e saltos mortais são constantes durante as corridas; só não pode exagerar para não acabar de cabeça para baixo em meio a uma grande confusão de brinquedos.

A sensação ao jogar Re-Volt é frenética. Músicas contagiantes (o CD tocava em aparelhos de som), ambientes descolados e extras (segredos) que davam graça enorme ao jogo. Se você ainda não experimentou esta pérola, fica a dica: chame um amigo, ative o truque de itens infinitos e pilote enquanto seu parceiro lança objetos contra os adversários! É por essas e outras razões que este game, pouco lembrado, merece um espaço na coleção de jogos de corrida dos gamers mais exigentes. Disponível também para Playstation, Nintendo 64 e Dreamcast.



MATÉRIA

Por **Jaime Ninice**

CRÔNICA

DAYTONA USA



Por **Tiozão da WarpZone**

O mistério dos RECORDES

Ah, 1998! Ano de copa! Ano de locadora! Naquela época, meu grupo de amigos era formado por cinco pessoas. Como a locadora em que eu trabalhava tinha fliperama, filmes, mesa de bilhar e afins, aquele era o nosso ponto de encontro. Sempre fui fã de Fórmula 1 e, aos domingos, era batata: eu chegava na locadora e lá estava a TV passando a corrida. Só que 98, amigo, 98 era ano de copa.

Nós seis jogávamos de tudo um pouco. Eu adorava jogos de carro, um dos amigos preferia futebol, outro, por sua vez, curtia luta e por aí vai. Street Fighter dominava os contras; Cruisin Usa, Daytona e Indy 500 saciavam a paixão por velocidade. Vocês não imaginam a festa que foi quando chegou a máquina de Daytona na locadora.



Eram dez da manhã de um sábado quando descarregaram aquela beleza de fazer chorar. Eu estava doente pra jogar, mas era dia de movimento gigante na loja. Eu não podia deixar ninguém jogar aquela máquina antes de mim, era questão de honra estrear a danada. Por isso, inventei para a dona que era necessário configurá-la antes de liberar para os clientes: "fazer o link, configurar os créditos, e tudo isso envolvia códigos nos botões que os clientes não podiam ver". Eu disse que ficaria depois de fechar para calibrar o equipamento e ela concordou.

A loja fechou, todo mundo foi embora e eu chamei a tropa toda. Fomos lá "configurar" o brinquedo (era só ligar um cabo de rede). Abri as máquinas, era ficha liberada em todas. Pedimos pizza e coca. Passamos a noite de sábado para domingo jogando contras e, como no dia seguinte seria eu mesmo que abriria a loja, nem para casa fui.

A Daytona era o charme do lugar. Como eu era muito competitivo, batia os recordes e ia deixando minhas iniciais no ranking. O Fernando ficou irritado e começou a jogar para batê-los, registrando o feito com "THA" (as iniciais da namorada dele). A disputa era acirrada demais, cada segundo contava e a briga era insana. Cravávamos os tempos correndo com a pista vazia no modo Time Trial.

Um dia, do nada começo a ver recordes subindo na tela, nos dez mais só dava "THA". Joguei por semanas e dominei praticamente todos os recordes, do segundo ao décimo, mas aquele THA estava lá, em primeiro. Aquilo me consumia.

Joguei centenas de fichas ao longo dos dias. Mesmo fazendo voltas perfeitas não via meu nome em primeiro lugar. Num sábado, véspera da final da copa de 98, sentei diante da máquina com uma coca na mão só para ficar de boa e comecei a ver os nomes subirem. Foi aí que eu acordei: todos os meus recordes tinham a marca T.T ("Time Trial"), mas os recordes THA não.

Fiquei branco. Peguei uma ficha e pulverizei aquele tempo, nove segundos de vantagem. Lá estavam minhas iniciais de volta ao topo. O truque? Com oponentes na pista você pega o vácuo e o carro corre mais. Eu jamais conseguiria melhorar o tempo correndo sozinho no Time Trial. Quando vi meu nome subir, e o "THA" cair, não aguentei. Peguei mais fichas e, naquele sábado, chutei o THA da máquina, deixando apenas a minha marca.

No domingo a loja não abriu, fomos todos para a paulista ver o jogão do Brasil. Estávamos confiantes de que ganharíamos a copa, os amigos até pintaram resultados na testa. O Fernando pintou 3 x 0 para o Brasil. Vimos aquele lixo de jogo, tomamos três gols, perdemos a copa. Choramos, pegamos o metrô revoltados, o Fernando ainda com o 3 x 0 na testa. Eu falei: "Pô, vamos para a locadora bater umas fichas para o dia não terminar assim".

Chegamos lá e ligamos as maquinas. O Fernando, todo de sorrisão, louco para tirar um sarro, ficou esperando os nomes subirem. Quando ele viu apenas as minhas iniciais... ficou branco:

— Vou embora, hoje "tudo" passou dos limites!

Somos amigos até hoje. Quanto àquela Daytona, foi vendida com todos os recordes pertencendo a mim. Que saudades!




A MELHOR LOJA DE GAMES: CONSOLES, JOGOS E ACESSÓRIOS COM PROCEDÊNCIA E A MAIOR GARANTIA DO PAÍS
A MAIOR E MAIS BEM EQUIPADA ASSISTÊNCIA TÉCNICA DE GAMES DO BRASIL
GAMETEC ZONE
www.gameteczone.com.br
@gameteczone
CURSOS DE ASSISTÊNCIA TÉCNICA COM OS MELHORES TÉCNICOS DA ATUALIDADE, COM ANOS DE EXPERIÊNCIA E METODOLOGIA DE ENSINO EXCLUSIVA
Mais de 200 mil clientes satisfeitos, desde o ano 2004.
A vida é curta, jogue com a gente!